

**Kauno technologijos universitetas**

INFORMATIKOS FAKULTETAS

**T120B516 Objektinis Programų Projektavimas**

*Žaidimas “NEMARE”*

IFF-6/11 Nerijus Dulkė

IFF-6/11 Regijus Borodinas

IFF-6/11 Marius Teleiša

Date: 2019.03.05

KAUNAS

2019

# Žaidimo aprašymas

Tai yra ėjimais pagrįstas žaidimas. Šiame žaidime du žaidėjai valdo skirtingus tankus, kurių tikslas sunaikinti priešininko tanką. Žaidime yra skirtingi šoviniai ir pastiprinimai. Laimi paskutinis išlkęs žaidėjas arba tas, kuriam liko daugiausiai gyvybės taškųhb kai pasibaigė žaidimo laikas.



pav. 1 Žaidimo grafinis pavyzdys

# Reikalavimai

* Lygis (žemėlapis) pasirenkamas prieš prasidedant žaidimui.
  + Galimybė pasirinkti vieną iš jau sukurtų ir žaidime esančių žemėlapių.
  + Galimybė importuoti savo sukurtą žemėlapį (PNG formatu).
    - Žemėlapis sudarytas iš juodos ir baltos spalvos (juoda spalva simbolizuoja žemę, ant kurios gali važinėti tankai, balta – orą, per kurį gali keliauti šovinys).
* Kiekvienas žaidėjas pradeda žaidimą su 100 gyvybės taškų.
* Žaidimas trunka 15 minučių.
* Žaidimas vyksta ėjimais pradedant nuo atsitiktinai pasirinkto žaidėjo.
  + Vieno ėjimo trukmė – 30 sekundžių.
  + Ėjimo metu žaidėjas gali pajudinti savo tanką ir pasirinkti šovinio tipą, trajektoriją bei stiprumą, kuriuo nori šauti.
    - Jei žaidėjas pataiko į priešininko tanką, jam sumažėja gyvybės taškų atitinkamai nuo šovinio tipo.
  + Jei žaidėjas nespėja atlikti ėjimo per duotą laiką, prasideda kito žaidėjo ėjimas.
* Galimybė pasirinkti iš kelių skirtingų šovinių tipų.
  + Paprastas šovinys, kuris padaro žalą tik pataikius tiesiogiai į priešininko tanką.
  + Sprogstamasis šovinys, kuris nusileidęs sprogsta ir padaro žalą tam tikrame spindulyje.
  + Lazerinis šovinys, kurio trajektorija yra tiesė.
* Žaidimas pasiekia pabaigą, kai vienas žaidėjas praranda visus gyvybės taškus arba žaidimo laikas baigiasi. Laimi žaidėjas, kuriam lieka daugiau gyvybės taškų.